

堀辰雄におけるモダニズムとテクノロジー  
—「手のつけられない子供」他初期短編をめぐって—  
Modernism and technology in the writings of Tatsuo Hori  
Centering on “The recalcitrant child” and short stories

吉原 万里矢  
Yoshihara Mariya

摘要

The beginning of the 20th century, when modernism evolved, was a crucial turning point in media and technology, which brought about changes in perception. Tatsuo Hori is a writer who is rarely regarded as a modernist, but the early short stories of Hori describe the physical sensations brought about by the technology that emerged during this period.

First, I want to focus on the technology of glass. Glass, along with iron and concrete, has become a prominent material in modernist architecture due to the mechanization of production, and has come to market in Japan after World War I. Glass, which has begun to appear all over cities as architectural walls and show windows, has given a different perception. In short stories such as "Butterfly"(1928) and "While sleeping"(1927) glass disturbs the focus of the eyes, destroying perspective, causing dizziness and illusions.

Furthermore, it is depicted as destabilizing self-identity while walking in the city. And for Hori, what has the effect of destroying perspective vision and causing illusion, like glass, is the amusement park attractions and movies discussed next. In the work “The recalcitrant child”, the perspective space is distorted by movies and attractions, and the sensation of dizziness is evoked, which creates empathy for others, and finally, the self and others. The division is deleted.

In Hori's early work, the transition from immersiveness to ecstasy by staring at a certain point in Hori's early work, and the connection between a dream with a loss of focus, that is, a state of distraction and a dream, are repeatedly depicted. It was Hori's early works depict the illusions that occur in the moment when technology such as glass and movies transforms attention into distractions, and the visual clues that Jonathan Crary discussed in "Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture"(1999). Hori's early works really shows how modernity is.

キーワード：モダニズム テクノロジー ガラス 映画 堀辰雄

**Keywords:** Modernism Technology Glass Movie Hori Tatsuo

## 1. はじめに

日高昭二は「堀辰雄をモダニズムの作家と呼ぶことは、いささかためらわれる」と述べている。日高は、堀の初期作品における浅草のカジノ・フォーリーの踊り子や水族館といった同時代の風俗の描写は単なるモダニズムの「仮装」であったとし、宇野千代らが映画的手法を取り入れた描写から堀を「新しい作家」と評したことを作家自身は「不当な称賛」と受け取っていたことを指摘している<sup>1</sup>。このように堀は二〇世紀初頭に活躍したコクトーらモダニストたちの影響を受けながらも彼自身はモダニストにはならなかったとされ、『聖家族』（『改造』一九三〇・十一）以前の初期作品に対する評価は低かった<sup>2</sup>。しかし、近年では初期作品におけるコクトーの影響が詳細に検討されるようになり、眠りや夢といった頻出語の分析による創作活動における方法論の解明が行われるようになった<sup>3</sup>。更に、モダニストとしての堀に焦点を当てる研究が現れた。兪在真はモダニズムの本質を科学によって覆された世界観の変容に伴う芸術運動と考え、そうした思想を主導した科学者ポアンカレやその影響を受けたピカソからの受容がいかに関わっているかを明らかにした<sup>4</sup>。

兪の研究はモダニズムの本質を科学による世界観の変容と捉える視点からの初期作品研究として特筆すべきものであるが、本論ではモダニズムが展開した二〇世紀初頭を科学が世界観を変えた時代であったと同時に、新しいメディアやテクノロジーによって知覚の変容が行われた時代であったことに注目する。二十世紀初頭に欧米で興り、日本では一九二〇年代から三〇年代に花開いたモダニズムとは「十九世紀に確立した市民社会の中で当然のように受け入れられている合理主義的、人間中心主義的な道德観、連続的で前進主義的な歴史観、そして写実主義的な芸術観に深い断絶を意識」し、「意識と無意識との境を取り外すことによって」既成の価値観を否定する運動であった<sup>5</sup>。そしてこの二〇世紀初頭という時代は、メディアとテクノロジーの決定的な転換期であり、その転換が人間の知覚のあり方に根本的な変革をもたらした。

ベンヤミンは技術が「人間の感覚器官に複雑な訓練を課し」、特に映画における「ガクッガクッと断続的に迫ってくる場面やショットの移り変わり」が人間の知覚に従来とは異なる知覚体験を与えたと論じた<sup>6</sup>。このような体験は映画を見る観客だけでなく、大都市の路上を動く人々にもベルトコンベアーのような機械装置を前にした労働者にもたらされた。自動車や飛行機といった多種多様のテクノロジーもまた、知覚に大きな影響を与えた。テクノロジーがもたらしたショックは近代社会において当然のように受け入れられていた自己同一性・時間と空間・言語という既成の枠組を打ち壊し、モダニズムはそうした錯綜する時空間や刺激にさらされ不安定になった身体を描き出すことで近代社会において自明とされていた枠組に疑念を呈したのである。そして、本論で分析する堀辰雄が一九二〇年代から三〇年代というモダニズム最盛期に書いたのが、テクノロジーからもたらされる刺激によって不安定になる視覚あるいは身体である。本論では堀の初期作品におけるモダニティ（モダニズムの持つ脱近代的な性格）を

明らかにする為に、テキストにおけるテクノロジーに喚起される「眩暈」という身体感覚に注目する。

まず、初期作品にたびたび印象的な場面で登場するガラスに注目する。「眠りながら」(『山繭』、一九二七・六)の流れていくガラスに映る光景、「蝶」(『驟馬』、一九二八・二)の「硝子戸の現象」が作り出す「イリュージョン」といったガラスのある幻想的な場面が繰り返し描かれている。板ガラスは生産の機械化により一九世紀に鉄・コンクリートと並んで建築の主役となり、日本でも第一次世界大戦後に市場に出回りショーウィンドウや建物の壁として都市に現れ始めたまさにこの時代の新しいテクノロジーの一つであった。次に、当時流行していた映画『ジゴマ』が重要なモチーフとして登場する「手のつけられない子供」(『文学時代』、一九三〇・四)を対象に、アトラクションと映画が喚起する眩暈を分析する。そして、堀の初期作品におけるモダニティのありようを明らかにしたい。

## 2. ガラスが引き起こす眩暈

建築の壁やショーウィンドウとして新しく用いられるようになり、都市のあちこちに登場し始めた板ガラスは当時の人々にとって新奇な物質であり、従来とは異なる身体感覚をもたらした。たとえば、同時代の美学哲学者である中井正一は「壁」(『光画』、一九三二・六)というエッセイで窓ではなく壁として使われる板ガラスに注目し、建物の内部から外を見る人々(主体)とガラス越しに眺められる外部の人々(客体)とを相互に入れ替わらせることで主体と客体という二項対立を解消する重要な物質と考えていた<sup>7</sup>。このような状況下で、堀はガラスがもたらす新しい知覚をどのように描き出しているだろうか。まず、「蝶」では以下のような描写が現れる。

僕は喫茶店の硝子戸の前に立ちながら、友人がもう来てゐはしないかと、中をのぞいて見たが、硝子戸が外からの光を反射してゐるために、僕はどうしてもその中の人々を見分けることが出来ないのであった。そしてその硝子戸に映ってゐる僕自身や、他の通行人や、樹木や自動車などの方が反ってはっきりと見えるのであった。僕はその硝子戸を押し開けながら中へ入って行った。その時、不意に朝のプラットフォームで見たあの知らない女のことを思い出しながら。不思議なことに、僕がその知らない女の顔から受けた一瞬間のイリュージョンにはどこかこの硝子戸の現象に似てゐるところがあるのであった。(404頁)

この作品の冒頭で「僕」は、「光線のせい、硝子を透して見たやうにすこし青味のある皮膚をして」いる知らない女の顔をぶしつけに見つめてしまったことをきまり悪く思って目をそらし遠くの空を見ていると、いつの間にかすぐそばに立っていた女の顔を間近で見ている。「遠

くのものを見ようとした眼で、急に自分のすぐ傍のものを見ることを強ひられた」為に目の焦点が合わず、一瞬「思いがけない美しい混乱」が起こる。「僕」は、女の顔がはっきり見分けられない為に顔のようなものが漠然としか感じられなかったことを「イリュージョン」と呼び、この瞬間的なイリュージョンがすぐ近くにあるものより表面に反射するものの方がはっきり見える「硝子戸の現象」に似ていると考える。それから「硝子の中にあるものを見ようとしないうで、それに映るものばかり見つめてある」うちに何を見ても目の焦点が合わなくなり、カップの中の液体が蝶に変形して見え、ウェイトレスの顔が「ぼやっと不自然に」大きく見えるようになる。

堀はこの視覚効果を「蝶」以外の作品にも用いている。「不器用な天使」（『文藝春秋』、一九二九・二）では、「僕」が彼女の手を強く見つめているうちに目が疲れ、手が震えているように見え始め、「眩暈が僕の額を暗くし、混乱させ」た後、「彼女の顔が急に生き生きと、信じられないほど大きい感じで僕の前に現れ」る。そして、彼女の顔は「クロオズアップされた一つの顔」に喩えられる。クローズアップは「遠近法の空間と画面上の奥行きを錯覚を無効にする」<sup>8</sup>視覚効果とされるように、遠くと近くの焦点が合わないことから生じたガラスのイリュージョンによる効果に通ずる。更に、スクリーンを覆うほどに大きくなった顔は、「僕」の過去・現在・未来という現実的秩序を揺すぶる。更に、眠りと覚醒の間で見る幻想を描いた「眠りながら」では以下のように描写される。

ふいに私の眼の前の黒い空虚のなかを、なにか冷たくて透明な水のやうなものが、すばらしい速力で流れ出したのです。あまり速くって最初私にはその速力そのものしか感じられませんでした。私はなにかしらそれに気味悪さを感じました。が、そのうちその得体の知れないものは漸くその速力を鈍くして行くようでした。私はそれが硝子であったのを知りました。何枚も、何枚も、何枚も大きな硝子が、私の眼の前で、カレエドスコップの中でのやうに、たえず変化してゐるのでした。（400頁）

眠りと覚醒の狭間にいる〈私〉の目の前を何枚もの大きな硝子が万華鏡のように変化しながら素早く流れていくという描写は走行中の列車の車窓を髣髴とさせ、実際にコクトーの「ポトマック」における急行列車の窓ガラスが旅人の視界を一変させる場面に着想を得ていると指摘されている<sup>9</sup>。最初はあまりの速力に気味悪さを感じていた「私」は次第にその得体の知れないものがガラスであることに気付く。更にそれがショーウィンドウとなり、「私」は「さまざまな商品のファンタスティックな組み合わせに」よる「それぞれに異なった効果」を楽しむようになる。ここでは車窓とショーウィンドウが重ねあわされているが、鉄道旅行者が車窓に見る風景と客が商品群を見る風景を結びつけられるのはなぜだろうか。

シヴェルプシュによると、産業革命以前の旅行者は自らがそこに含まれる前景を仲介として

景観と同一空間に属していたが、高速で移動する鉄道の車窓からではあたかも万華鏡を覗いているかのように絶えず移り変わる前景を捉えることができず、印象の量的な増加が見る主体の感覚器官に負担をかけ、不快感を与える。車窓の風景を受け入れるには、飛び去る対象ひとつひとつに区別をつけずに受け入れる能力、すなわち焦点を喪失した視覚が必要となる。この時、見える光景からは前景が消失するために奥行きがなくなり平面になる。この知覚は、都市を歩く時の知覚にも通じる。鉄道旅行者が風景の中を旅するように、客が都市や百貨店の中を旅するように動く時、陳列された商品が全体として融け合った点描画のような印象をもたらす<sup>10</sup>。つまり、列車の車窓から次々に移り変わる風景を見ている主体が個別的で多様な諸対象を区別できずに一つの全体的印象として眺めを感受するのと同様に、都市や百貨店の中を歩き回る主体もまた様々な商品群からの絶え間ない視覚的刺激にさらされて個々の対象への意識の集中を阻害され、全体が融け合った点描画のように感じるということだ。

「眠りながら」の「私」は流動するガラスから「速力そのもの」しか感じられない時に「気味悪さ」を覚えるが、次第に速力に慣れてくるとそれがショーウィンドウであることに気付き、「商品のファンタスティックな組み合わせ」として楽しむことができるようになる。この時の「私」はめまぐるしく流動するイメージを受け入れるための焦点を失った知覚へと移行している。車窓のガラスやショーウィンドウは眼の焦点を失わせることで魅力的なイリュージョンを生じさせるのである。

「蝶」をはじめとする作品で描かれたガラスからもたらされる眩暈の感覚は、クレアリーが『知覚の宙吊り——注意、スペクタクル、近代文化』で論じた「注意」と「散漫」という対照的な知覚のありようと関係づけることができる。クレアリーによれば、「注意」が関心を集めたのは、主観と客観が切り分けられた二元論的な視覚のモデルに基づく近代的主体の瓦解した時期だった。つまり、伝統的なデカルト的遠近法主義（見る者の身体から引き離された不変で特権的な視覚モデル）とは異なる視の制度、見る者の身体に依存する主観的な視覚モデルへと転回したのである。視覚は特権的でも不変でもなく、外部刺激によって干渉されうるものになり、科学によって数量化可能で統制可能なものとみなされるようになった。

こうした過程の中で「注意」は、目標を早く正確に達成できる能力の中心を担う機能と考えられるようになる。注意力を数量として測定することは労働者の質に優劣を付け、資本主義社会が推進する労働形態に忠実に従う身体を作りだした。しかし一方で、「注意」は常に解体の危機にさらされており、没入という極端に注意の集中した状態はうわの空や恍惚状態に陥る危険を孕んでいる。「焦点の定まった規範的な注意深さと催眠状態との境界線は曖昧」であり、夢と注意は「逆説的にみえる近似」を示すのである<sup>11</sup>。

「注意」というある一点に目の焦点が極端に集中した状態が恍惚や放心状態と裏腹であることは、堀の作品でガラスの表面に映るものばかり見つめているうちに目の焦点がぼやけて幻覚が見え始めるという描写に現れている。堀の作品において眩暈は注意と散漫そして現実と夢の

揺らぎのさなかに置かれる人間の知覚を表しており、それは板ガラスというテクノロジーがもたらした空間と接触する主体の目の焦点がずれることによって生じている。そして、ガラスと同様に目の焦点のずれから生じる眩暈が夢と現実の境界を曖昧にしてしまうテクノロジーが、次に論じる遊園地のアトラクションと映画である。

### 3. アトラクションと映画が引き起こす眩暈

堀の初期作品における映画の影響に関してはこれまで多くの指摘がなされてきたが、いずれもクローズアップやカットバックといった映画の技法がいかに関文に反映されているかを論じており、映画が喚起する身体感覚それ自体には注目していない<sup>12</sup>。そこで、本論が注目したいのは当時流行していた映画『ジゴマ』が重要なモチーフとして登場する「手のつけられない子供」という短編である。この作品は、浅草ルナパークで「大人の娯楽物を巧妙に模倣してつくられ」たアトラクションで遊ぶ子供たちを描いており、遊ぶうちに次第に夢と現実の境を超え犯罪に手を染めていく孤児の於菟とその姉、そして於菟に憧れる語り手の「僕」の関係が描かれている。初出の末尾に「これは僕の計画してある一つの小説の骨組みのやうなものです。」と書かれていることから不本意な作品として評価されほとんど研究の対象になってこなかったが、近年、夢に関する詩を多く作ったコクトーからの影響を明らかにした論考が現れた<sup>13</sup>。本論ではコクトーの影響という視点を離れ、身体感覚という視点から考察したい。

「手のつけられない子供」において注目されるのが作中に登場するアトラクションと映画である。まず、アトラクションが身体に及ぼす作用について考えてみたい。この作品に登場するアトラクションは汽車活動、メリーゴーラウンド、スケート場である。汽車活動は、汽車に乗ったことのない子供に「機械仕掛をもって疾走中の客車のように動揺させられている見物席から、スクリーンの上に展開するさまざまな田舎の風景を眺めているうちに」本物の汽車に乗って旅行しているようなホームシックを感じさせ、メリーゴーラウンドの木馬はそれが本当に生きていて本当に馬を「操縦してあるかのやうに」思い込ませる力を持ち、スケートによる「異常な姿勢や速力」は現実を超えた世界へと子供たちを誘う力を持つと記述されている。

このように子供たちを現実から離れて夢の世界へ導く力はどのようにして生じているのだろうか。これらのアトラクションに共通する特徴は、観客に与える眺めを視界の中で連続的に出現しては消滅させると共に揺れたり回転したりすることであり、それが平衡感覚を失わせて超現実的な眩暈の感覚を喚起する。

松谷容作によると、通常の視覚であれば図 figure（人々の注意を引く対象）と地 ground（図よりもはるかに大きく隠れた領域）とが区分され、「図」への焦点合わせが正常に行われるが、汽車やアトラクションによって観者の眺めている光景が動くと、光景が眼前に連続的に出現しては消えていくことで「図」への焦点を失った「図」と「地」とが一体化してしまい、この時、

認識における視覚的形式の優位性が揺らぎ、抑圧されてきた諸々の認識形式が現れる<sup>14</sup>。これは、一点透視図法による事物の正確な認識では見えなかった領域に「地」という無意識的なものが視の制度を破って出現することを意味している。アトラクションは眩暈の感覚を観客に与え、通常の視覚の制度を破って無意識的なものを出現させる装置であり、これが「手のつけられない子供」では子供たちに超現実的な感覚をもたらし、「夢」を見させる契機になっているのである。

このような夢あるいは無意識の侵入は、浅草十二階のてっぺんにある望遠鏡によって生じる眩暈によっても描かれている。「僕」は望遠鏡で下を覗いた後で目を離れた瞬間、急に目の焦点が遠くから近くへとずれたことによって眩暈を感じる。この眩暈は、直後に以下のように描写される。

そのうちに兇暴な眠りが僕を、さいぜんの十二階のてっぺんでの眩暈のやうに、襲ひだしました。そしていつのまにか今度は僕は、眞逆さになって、ずんずん深い無意識の中に墜落して行きました。（447頁）

望遠鏡で下を見た時に眼の焦点がずれることによって起きる眩暈と眠り（夢・無意識）に落ちる瞬間の感覚が重ねられることによって、眩暈が無意識の出現の契機となることが示されている。ガラスによって引き起こされた眩暈が現実と夢の境を曖昧にしたのと同様に、「手のつけられない子供」では眩暈の感覚が意識と無意識の境界を取り外すのである。

次に、映画が身体にもたらしている力について考察する。「手のつけられない子供」には映画『ジゴマ』（一九一一年、浅草の金龍館にて封切り）について多くの言及がある。『ジゴマ』を見た子供たちは変装の怪人である怪盗ジゴマに憧れ、ジゴマと彼を追う探偵になりきる「ジゴマごっこ」に夢中になるが、これは当時実際に流行した遊びであった。東京朝日新聞は「ジゴマごっこ」という遊戯に夢中になる児童が現実には軽犯罪にまで手を染めたという事例を示しながら以下のように報じている。

これほど人々を刺激した「ジゴマ」とは全体何んな悪人であらう、続物作者が空想の所産とは云ひながら、活動写真の映画に現れては、芝居を見る感じよりも、事物に触れる感じの方が先に立つ。従って映画その物が、看客に与ふる感化影響の度合と云ふ事も、閑却してならぬ問題となる。（『東京朝日新聞』、一九一二・一〇・五）

この記事では空想の所産に過ぎないはずのジゴマが「事物に触れる感じ」によって児童に悪影響を与えることが懸念されている。ボードリは観客が映画館内の暗闇と明滅する光の催眠効果によって陥る「人工的退行状態」が夢を見ている状態によく似ているとし、映画は夢と同様

に無意識の心的過程を呼び覚まし、現実原則よりも快感原則を活性化してしまうと論じている<sup>15</sup>が、心理学者ミュンスターバーグも一九一六年の著作で「圧倒的な現実感を伴った映画の力が理性の判断力を弱めているところに、犯罪の光景が映し出されると、それは心の奥深く忍び込んで彼を捉え、知らずしてそれを模倣させるだろう」と述べている。長谷正人によれば、映画はサブリミナル効果のように観客の潜在意識に働きかけ、はっきりした自覚もないまま悪事に赴かせてしまう催眠術のような力を持ったメディアとして大正期の日本でも考えられていた<sup>16</sup>。

映画が無意識の心的過程を呼び覚ますという論は、「手のつけられない子供」を読む上で有効な示唆を与えてくれる。ジゴマごっこできまってジゴマを演じる少年於菟は、次第にごっこ遊びの域を超えて現実世界でジゴマのように盗みを繰り返すようになるが、それに恐れや罪悪感を感じることはない。映画が児童に悪影響を及ぼすという当時流布していた言説と合わせて読めば、於菟は映画を観ることで無意識の心的過程を呼び覚まされ、現実原則よりも快感原則が活性化させられた結果、本物の犯罪に走った不良少年として設定されていると言えよう。

以上のように、アトラクションは視覚の焦点をずらすことによって遠近法的空間を歪ませ、通常の視の制度では抑圧されている無意識の領域を出現させる。それは、目の焦点がずれた時に生じる眩暈が、眠りに落ちて無意識が出現する契機となっていることから読み取れる。そして映画もまた、児童の無意識の心的過程を喚起する装置として描かれていた。アトラクションや映画によって眩暈を引き起こされた子供たちは、夢と現実の境界を揺れ動く不安定な主体となる。ガラスによって作られた空間において眩暈が生じたのと同様に、アトラクションと映画というテクノロジーによって作り出された空間が人間の知覚を不安定にし、眩暈という特異な感覚を生じさせたのである。更に、テクノロジーのもたらす刺激にさらされ不安定になった主体が自己同一性を失っていく様相を次に明らかにする。

#### 4. 無意識による近代的主体の解体

先行研究では「手のつけられない子供」をはじめとする初期作品にたびたび登場する夢という装置について、コクトーの影響が指摘されてきた。つまり、コクトーの作品に影響された堀は夢を、天使や死者と接触することで普段見ることのできない詩的なものを得る手段と考えていたと論じられている<sup>17</sup>。本論ではコクトーの影響という視点を離れ、テキストの中で夢あるいは無意識を介して他者への同一化が行われていることに注目してみたい。それは於菟ら姉弟のしている夢にはじめは共感できなかった「僕」が、その夢に自由に出入りできるようになるという形で描かれている。於菟が罪悪感を抱くことなく面白い遊戯としてスリに手を染めている事態が「全然異なった夢」を見ていることとして語られているように、この夢は「ジゴマごっこ」に夢中になっていた他の子供たちが共有できるものではなく、「僕」もそれを聞いた当



初は恐ろしいと思う。しかし、次の引用にあるように「僕」は、無意識の中に墜落することで於菟の夢に入り込めるようになる。

僕は知らず識らずのうちに、この姉弟たちの夢みてゐる実に驚くべき夢の中に、自由に出入りできるやうになってゐました。こんな風にして、ひとりの大胆な殺人犯人(?)の逃げてくるのを今か今かと待ってゐる何とも云へず恐ろしい感じが、これまで一度も経験したことのない深夜の感じと一しょになって、僕に、これまで見てゐたのとは全然異なつた夢を見る方法を自然に会得させたのでありませう。(略) そのうちに兇暴な眠りが僕を、さいぜんの十二階のてっぺんでの眩暈のやうに、襲ひだしました。そしていつのまにか今度は僕は、眞逆さになって、ずんずん深い無意識の中に墜落して行きました。(447頁)

これまでとは異なる夢を見る方法は於菟の帰りを待つ不安感から会得されるが、直前の場面でこの不安感は「夢が眠りを通り過ぎて、現実の上に宙ぶらりんになってゐるときのやうな不快」と描写されている。「夢が眠りを通り過ぎて」や「兇暴な眠り」が襲ってくるようなこの不安感は半覚醒状態を指しており、「さいぜんの十二階のてっぺんでの眩暈」に重ね合わされる。浅草十二階のてっぺんから見下ろした時に起こつた眩暈と眠りに落ちていく瞬間の感覚が「僕」を無意識に侵入させる契機を与えていることは既に述べた。ここでは、極度の不安や強い眠気から来る知覚の過備給によって夢の退行現象によく似た現象が起き、「僕」は無意識の心的過程を呼び覚まされていると言えよう。こうして、意識レベルでは共感できなかった於菟の遊びに「僕」が共鳴してしまうことは、無意識を介して他者である於菟の夢に自由に入出入りすることで行われており、それは本来他者が知り得ず、イメージすることもできないはずの私的な領域への侵入である。他者への共感が意識レベルではなく身体レベルで生じていることは、真似する、ごっこ遊びをするといった模倣がこの作品のプロット上の重要なテーマであることから明らかである。

「大人の娯楽物を巧妙に模倣してつくられ」た遊園地のアトラクションに囲まれた子供たちがアトラクションという模倣物から受ける刺激によって夢を見ることで、模倣と実物との境界が曖昧になっていくというプロットを持つこの作品において、映画の登場人物の身振りを模倣して遊ぶ「ジゴマごっこ」が於菟をジゴマのような犯罪者へと同一化させるのと同様、「僕」も於菟を真似ることによって彼に同一化しようとする欲望が描かれている。それは、於菟に好意を抱くあまり「僕」が彼の吃りを真似するうちに知らず知らずのうちに自分まで吃りになっていることに気付いて変な快感を得るというエピソードで示されている。ここには、意識的あるいは言語的なレベルでの他者への共感ではなく、身振りや喋り方といった身体を経由した形での同一化が描かれている。更に、於菟の姉が「話すときの口つきや表情などが」於菟にそっくりだと感じた「僕」が「自分の切ない気持が、一時に於菟から彼女の方へと移って行きさう

なのを感じ」ることは、於菟と姉のどちらに「僕」の欲望が向かっているのかを判然とさせず、二人のどちらが「実物」で「模倣」なのかを曖昧にしてしまう。こうして、「手のつけられない子供」では模倣という身体上の技法が複数の個体の相互浸透を促すと共に、自他の区分を非決定的なものとする同一化を生じさせるのである。

以上のように、「手のつけられない子供」には眩暈によって夢の中で無意識の心的過程を喚起されて不安定になった主体が自己と他者の境界を揺れ動く様が描かれている。先行研究では、夢という装置はコクトーからヒントを得て現実に潜む意外な魅力を捉える機能を持つものとして論じられてきた。本論ではコクトーの影響という視点を離れ、アトラクションや映画というこの時代に登場した新しいテクノロジーの作り出す空間が人間の知覚にどのような影響を与えたかという視点を導入した。その結果、「手のつけられない子供」にはアトラクションと映画によって作られた空間で発生する眩暈という夢と現実あるいは自己と他者の境界を不安定に揺れ動く知覚が描かれていることが明らかになった。そして、「僕」が意識レベルで共感できなかった犯罪まがいの於菟の遊びに夢の中で無意識の力に突き動かされて共感してしまうことは、理性によって統御しうる自己という近代的な主体へのアンチテーゼに他ならない。この意味で「手のつけられない子供」で描かれているテクノロジーによって引き起こされる眩暈によって無意識に突き動かされる不安定な主体は、モダニズムの持つ脱近代的な性格としてのモダニティを指し示しているのである。

## 5. おわりに

一九二〇年代から三〇年代というモダニズム最盛期に書かれた堀辰雄の初期作品は、これまでモダニズムの仮装にすぎないと評価されることが多く、研究の対象になることが少なかった。研究対象になった場合も映画の技法を取り入れた斬新な文体とコクトーの影響に論点が置かれ、物語内容に表象された文化や社会のモダニティには注目されてこなかった。本論は、堀の初期作品にガラスやアトラクションや映画という新しいテクノロジーが多数登場することに注目し、それらが喚起する身体感覚を分析することでテキストに表象されたモダニティのありようを明らかにすることを目指した。そして、その身体感覚がガラスやアトラクションや映画といったテクノロジーによって主体の目の焦点がずらされて生じる眩暈であることを明らかにした。眩暈によって不安定になった主体は理性による統御を脱し、意識と無意識あるいは自己と他者の境界を揺れ動くのである。

堀の作品で描かれている主体のありようは、それ以前の文学で描かれた主体とは明らかに異なっている。柄谷行人は『日本近代文学の起源』（一九八〇年、講談社）において観察する主体と観察される客体の間に距離が発生し、その距離が主体と客体とを分離する認識論的な場を作ることで外界は風景として描写できる知覚の対象として現れたと論じた。風景の成立がそれ

を見る主体＝自己を生成したのであり、明治以来の近代文学とは遠近法的視覚モデルによって構築され、理性によって統御された自己による表現に他ならなかった。しかしこれまで示してきたように、一九二〇年代後半から一九三〇年代にかけて書かれた堀の初期作品では、眩暈によって目の焦点がずらされ遠近法的視覚が崩壊することで見る主体と見られる客体との境界、そして意識と無意識との境界が曖昧になり、理性によって統御される自己あるいは主体という概念に疑念が呈されている。テクノロジーによって解体されていく主体が描かれているという意味で、堀の初期作品には遠近法的視覚モデルによって構築された近代的主体とは異なる脱近代的な主体（モダニティの主体）のありようが示されていると言えるのである。

付記：本稿で扱った堀作品は『堀辰雄全集』（筑摩書房、一九七七～一九八〇）より引用した。

## 注

- (1) 日高昭二「堀辰雄とモダニズム——天使の詩学」（『国文学解釈と鑑賞』61、一九九六・九）
- (2) 宇野千代と室生犀星が映画的手法を取り入れたと評した「不器用な天使」の先行研究はあり、以下の通り。中村真一郎「堀辰雄——その前期の可能性について」（『ユリイカ』一九七八、九）、古俣裕介「不器用な天使」（『国文学 解釈と鑑賞』一九九六、九）、渡部麻美「堀辰雄『不器用な天使』の実験：アバンギャルド映画『時の外何物もなし』への接近」（『文学』二〇一三・九）。いずれも映画の技法がいかに関文に反映されてきたかの解明に焦点を当てている。
- (3) 宮坂康一「堀辰雄『眠りながら』とジャン・コクトオ」（『日本近代文学』76、二〇〇七・五）
- (4) 兪在真「堀辰雄におけるアンリ・ポアンカレ受容——『芸術のための芸術について』を中心に」（『日本語と日本文学』40、二〇〇五・二）
- (5) 『世界文学大辞典』（集英社、一九九六～一九九八）の「モダニズム」より。
- (6) 『ベンヤミン・アンソロジー』山口裕之編訳、河出文庫、二〇一一年、三三二頁
- (7) 拙稿「ガラスのリアリズム：中井正一『壁』をめぐって」（『名古屋大学人文学フォーラム』2、二〇一九・三）
- (8) ローラ・マルヴィ「視覚的快楽と物語映画」（岩本憲児他編、フィルムアート社、『「新」映画理論集成①歴史／人種／ジェンダー』所収）
- (9) 前掲宮坂論
- (10) ヴォルフガング・シベルブシュ『鉄道旅行の歴史 十九世紀における空間と時間の工業化』（法政大学出版、一九八二・十一）、二四一頁
- (11) ジョナサン・クレリー『知覚の宙吊り——注意、スペクタクル、近代文化』（岡田温司監訳、平凡社、二〇〇五）
- (12) 中村真一郎「堀辰雄——その前期の可能性について」（『ユリイカ』一九七八・九）、古俣裕介「不器用な天使」（『国文学解釈と鑑賞』一九九六・九）、渡部麻美「堀辰雄『不器用な天使』の実験：アヴァン・ギャルド映画『時の外に何ものもなし』への接近」（『文学』二〇一三・九）
- (13) 宮坂康一「堀辰雄における夢の方法とその変容——「ジゴンと僕」「手のつけられない子供」「羽ばたき」をめぐって」（『文藝と批評』11、二〇一〇・十一）
- (14) 松谷容作「アトラクション、物語、タイム・マシン——初期映画におけるイメージ経験についての試論」（『美学美術史学論集』、二〇〇八）
- (15) ボードリ「装置現実感へのメタ心理学的アプローチ」（岩本憲児他編『「新」映画理論集成

- ②知覚／表象／読解』所収、フィルムアート社、一九九九・四)
- (16) 長谷正人「大正期日本における映画恐怖症——ジゴマ、夢遊病、ごっこ遊び」(吉見俊哉編『大衆文化とメディア』所収、水声社、二〇一三)
- (17) 前掲宮坂論